AGB-AFEJ-JPN

Nintendo®

GAME BOY ADVANCE®
ゲームボーイ アドバンス®



FIREEMBLEM
ファイアーエムブレム®
封印の剣

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

このたびは任天堂ゲームボーイアドバンス専用カートリッジ「ファイアーエムブレム　封印の剣」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

警告

- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。

注意

- 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

機器の取り扱いについて…

警告

- 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

注意

- カートリッジはプラスチック、金属部品、リチウム電池が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

- 湿気やホコリ、油煙の多い場所、高温になる場所での使用、保管はしないでください。
- 本体の電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差ししないでください。
- 物に当てたり、落下させるなど、強い衝撃を与えないでください。
- カートリッジ内部に液体をこぼしたり、異物などを入れたりしないでください。
- 端子部に指や金属で触らないでください。
- 分解や改造をしないでください。
- 濡れた手や汗ばんだ手で触らないでください。

本品は、○印のついている機器に使用できます。

ゲームボーイアドバンス	ゲームボーイカラー	ゲームボーイ（ゲームボーイポケット／ライト）	スーパーゲームボーイ（スーパーゲームボーイ2）
○	×	×	×

アドバンス専用通信ケーブル対応

「ファイアーエムブレム　封印の剣」は非常に細かなデータを元に製作されています。ゲームを楽しむ上で理解しておかなければならない事がありますので取扱説明書を必ず読んでからプレイしてください。

CONTENTS

制作者からプレイヤーへ

1990年、ファミリーコンピュータで**「ファイアーエムブレム　暗黒竜と光の剣」**がシミュレーションRPGの先駆けとして発売。中断セーブや、ユニットがやられると復活できない独特のシステムはプレイヤーに衝撃を与えました。



1990年発売

以後、1991年に2作目**「外伝」**。1993年に3作目**「紋章の謎」**。1996年に4作目**「聖戦の系譜」**。2000年に5作目**「トラキア776」**。そして、2002年…最新作となる**「ファイアーエムブレム　封印の剣」**がついにゲームボーイアドバンスで登場しました。



1991年発売

あなたは、主人公「ロイ」とその仲間達と共に、エレブ大陸で繰り広げられる戦乱を乗り越え、成長していきます。

ゲームを進めて行くと、プレイヤーの遊び方により、ストーリーやマップが変化します。



1993年発売

そして、ユニット間の人間関係についても幅広く表現されているので、プレイするたびに様々なドラマが生まれてくるでしょう。

更に、通信闘技場では友人どうしで成長させたユニット達の対戦が楽しめます。



1996年発売

ますます遊びの幅が広がった**「ファイアーエムブレム　封印の剣」**、あなたも主人公「ロイ」と共に新しいファイアーエムブレムの世界を存分にお楽しみください。



2000年発売



STORY

かつて、エレブ大陸を二分した
「人」と「竜」が
覇権をかけ争った「人竜戦役」。
それに勝利した「人」は、
姿を消した「竜」に代わって、
大陸全土へと広がっていった。
それから千年近い時が流れ・・・
大陸は、華やかで高度な文化を誇る
西の「エトルリア王国」、
派手さはないが堅実な文化と、
質実剛健な気風をよしとする
東の「ベルン王国」
この二大王国と、それにはさまれる
小勢力達、これらのバランスによって
全体としては安定を保ってきた。
ところが、その安定が突然崩れた。
東の大国「ベルン王国」が
国王「ゼフィール」の命の元、
各地へと侵略を開始したのである。
大陸南方の小勢力「フェレ家」の
嫡男「ロイ」は、
病気の父に代わりフェレの軍を率いて
敢然とその侵略に
立ち向かっていく・・・。

操作方法

ゲームボーイアドバンスの各ボタンの名称と、その操作方法です。しっかり覚えて実戦でうまく活用しましょう。

◆Lボタン◆

●まだ行動していない自軍のユニット上にカーソルを移動

◆✜ボタン◆

●カーソルの移動
●項目などの選択
●ユニットの移動

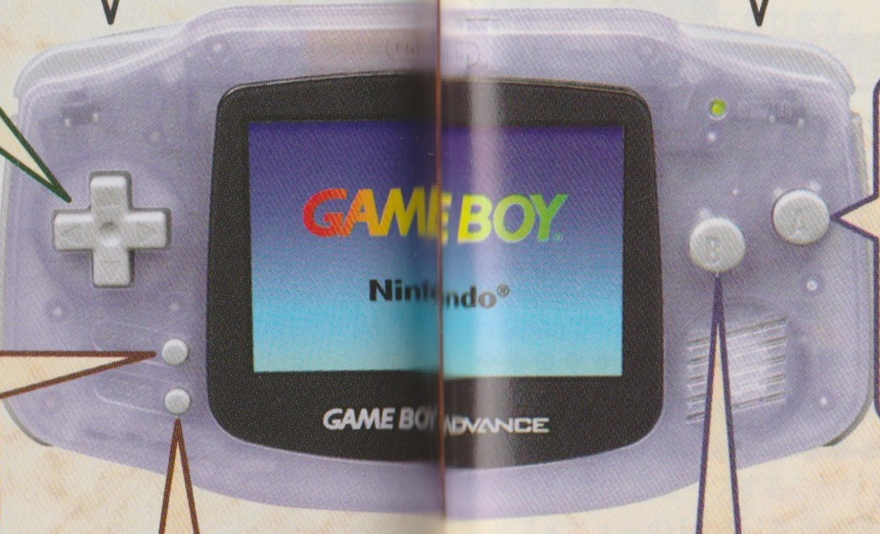
◆STARTボタン◆

●ゲームスタート
●イベントやオープニングデモのキャンセル
●マップ画面で縮小版全体マップを表示

◆SELECTボタン◆

●マップメニューを開く

■A+B+SELECT+STARTボタン同時押しでゲームがリセットします。



◆Rボタン◆

●ユニットのステイタス画面を開く
（マップ画面でカーソルがユニット上の時）
●各種ウィンドウでコマンドの簡単な解説を見る
（✜ボタンで解説を見たいコマンドを選べます）

アドバイス　分からないアイテムやコマンドがあったら迷わず解説を読もう！

◆Aボタン◆

●項目などの決定
●マップメニューを開く
（マップ画面でカーソルがユニット以外の場所にある時）
●メッセージの早送り

◆Bボタン◆

●項目などのキャンセル
●前のページに戻る
●ウィンドウを閉じる
●マップ画面で押したまま+✜ボタンでカーソルの高速移動

ゲームの始め方

カートリッジをゲームボーイアドバンス本体にセットし、スイッチを入れるとデモに続き、タイトル画面が表示されます。STARTボタンを押すとメニュー画面が表示されます。「最初から始める」が表示され、Aボタンを押し、次に「-NO DATA-」のセーブデータが３つ表示されます。ファイルを選び決定するとゲームスタートです。





[メニュー画面の説明]

セーブデータがある場合、下記の項目が表示されます。

中断から始める

ゲームの途中で「中断」セーブしたところからゲームを再開します。

記録から始める

「記録」した章の最初からゲームを再開します。

記録を写す

「記録」されているセーブデータを別のデータにコピーします。

記録を消す

不要になったデータを消します。

最初から始める

ゲームを最初から始めます。

エクストラ

チュートリアルをする時に選びます。チュートリアルのウィンドウが表示されますので決定してください。チュートリアルではマップ画面でのゲームの進め方を一通り教えてくれます。



セーブの方法

ゲームをセーブするには、次のような２種類の方法があります。

※セーブすると同時に本体の電源を切ったり、リセットするとセーブデータが壊れるおそれがあります。

[記録]

マップクリア後と進撃準備画面でセーブすることができます。

マップクリア後

マップをクリアすると自動的にメニュー画面のセーブデータ表示になります。セーブしたいデータを選んで決定し、「記録」を選んで決定してください。



進撃準備画面

進撃準備画面の「記録する」を選び決定するとメニュー画面のセーブデータ表示になります。上記と同様に決定してください。

※「記録」でセーブした内容は新しくセーブしないかぎり何度もやり直しができます。



[中断]

ゲームの途中でセーブすることができます。マップメニューの「中断」を選び決定し、次に「はい」を選び決定し、本体の電源を切ります。ゲームを再開する時は、メニュー画面で「中断から始める」を選んで決定してください。



※一度ゲームを再開すると、中断データは消えてしまいます。何度も同じ場面からゲームを再開することはできません。

※「記録から始める」や「最初から始める」を選んで、ゲームを始めると中断データは消えてしまいます。

※ゲームの途中で電源を切ると、自動的に中断データが記録されます。

ゲームの基本ルール

[基本的なゲームの流れ]

ゲームは1章の次は2章というように章単位でマップをクリアしていきます。各章の始まりは、主要ユニットの会話で始まりマップ画面へと進んで行きます。

[軍の種類]

マップ上に登場するキャラクターを「ユニット」と呼び、各ユニットは自軍、敵軍、同盟軍のどれかに属しています。自軍の操作はプレイヤーが行い、その他の軍はコンピュータが操作します。

自軍（青）



敵軍（赤）



同盟軍（緑）



敵軍に攻撃しても、自軍には攻撃してきません。同盟軍に攻撃することはできません。



■灰色ユニット

行動を終えたユニットは、全て灰色で表示されます。

[ターンについて]

マップ画面では図のように自軍のターン、敵軍のターンを交互に繰り返して進めて行きます。章によっては同盟軍が登場し、その場合は敵軍のターンの後に同盟軍のターンが入ります。

自軍のターン		敵軍のターン		自軍のターン
ユニットへの指示 ●移動→攻撃など	⇨	ユニットへの指示 ●移動→攻撃など	⇨	ユニットへの指示 ●移動→攻撃など

自軍のターンでユニットに移動や攻撃などの指示を与え、マップメニューの「終了」を選び敵軍のターンに移ります。

※ユニットに指示を与えるのは基本的に1ターンに1回のみです。

[マップクリア]

各章は1つのマップ画面で構成され、敵のボスユニットが存在します。「城門」または「玉座」を守備しているボスユニットを倒し、ロイ（主人公）が制圧すればマップクリアとなり、次の章に進みます。



城門



玉座

[ユニットの消滅とゲームオーバー]

ユニットの消滅 ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

ユニットはHP（体力）が0になるとマップ画面上より消滅します。

※マリナス（輸送隊）はHPが0になり消滅しても、次の章では戻ってきます。

ゲームオーバー ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

ロイのHPが0になった場合にゲームオーバーになります。記録したセーブデータから再チャレンジしてください。



アドバイス
敵軍はロイや弱いユニットを狙って攻撃してきます。ロイや弱いユニットの単独行動は控えましょう！

[ユニットについて]

ユニットの成長



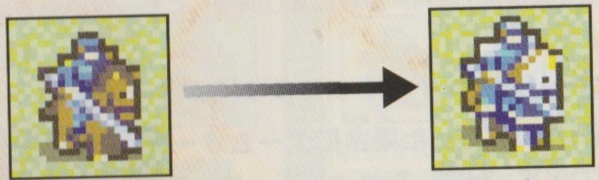
自軍ユニットは、戦闘を行ったり杖を使用することでEXP(経験値)を得ることができ、100を超えるとレベルが1つ上がります。レベルアップの際「力」、「技」などのパラメータが上昇することによってユニットは強くなっていきます。

※レベルの上限は20です。

■ユニットのクラスチェンジ

ほとんどのユニットは一定の条件を満たすと上級クラスのユニットへクラスチェンジができ、更に戦闘などの能力が上がります。

●例



ソシアルナイト　→　パラディン

HP(体力)の回復

敵ユニットの攻撃を受け、HPが減ってしまったユニットを回復させるには次の方法があります。

●ユニットを砦、城門、玉座の上に移動させる。
自軍のターンの最初にHPが数ポイント自動的に回復します。



砦

●「きずぐすり」や「とっこうやく」を使う。「きずぐすり」ではHPを10ポイント、「とっこうやく」ではHPを全部回復します。

●僧侶、トルバドールなどのユニットが使う、HPが回復する杖の効果を受ける。回復するHPのポイントは、ユニットや杖の種類で変わります。



●「リザイア」の魔法で敵を攻撃する。
与えたダメージ分だけHPが回復します。





ロイ

ゲームの主人公。
大陸南方、リキア地方に点在するリキア諸侯の一つフェレ家の嫡男。
病気の父エリウッドに代わり、フェレ家の軍を率いて戦う。

ユニットの操作

[ユニットの移動]

自軍のターンで、自軍ユニットを移動することができます。

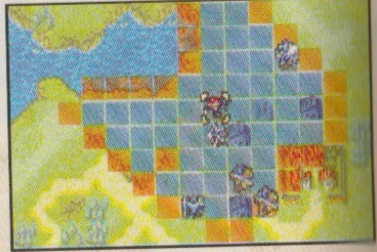
移動の方法



自軍のターンでマップ画面上の自軍ユニットにカーソルを合わせ、Aボタンを押します。移動可能範囲が青色で表示されますので、移動したい場所にカーソルを動かし決定するとユニットが移動します。

※移動をやめたい時はBボタンでキャンセルできます。
※同じ場所に２つ以上のユニットを置くことはできません。

移動・攻撃可能範囲



ユニットの移動可能範囲は青色、攻撃可能範囲はオレンジ色で表示されます。(杖では緑色で表示されます)自軍以外のユニットの移動・攻撃可能範囲も同様に見ることができます。

[ユニットの再移動]

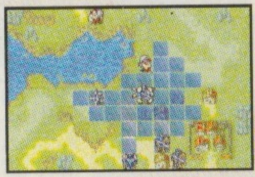
馬やペガサスなどに乗っているユニットは、「救出」、「交換」などのユニットコマンドを実行した時点で、移動数が最大移動数未満だった場合のみ、最大移動数までの再移動ができます。

※再移動できる移動数は地形により少なくなることがあります。
※「攻撃」、「杖」のユニットコマンド実行後は再移動できません。

再移動の方法



▼



馬などのユニットで移動し、「救出」などのコマンドを実行すると、再移動可能範囲が青色で表示されます。移動させたい場所にカーソルを動かし決定します。



Lilina

リリーナ

ゲームのヒロイン。
大陸南方の小勢力では
最大のオスティア家の姫。
魔道については、
天才的な潜在能力を
持っている。

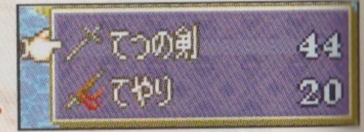
[ユニットコマンドの説明]

自軍のユニットの移動が終了すると、その時の状況に応じたユニットコマンドが表示され、ユニットに行動を指示できます。

攻撃



攻撃可能範囲内にいる敵ユニットに攻撃します。使用可能な武器・魔道書が表示されますので、指カーソルで選び決定します。つづいて敵ユニット上にカーソルが出現し、攻撃する敵ユニットを選び決定します。



※攻撃に使用した武器・魔道書は、攻撃後そのユニットに装備されます。

攻撃の種類

●直接攻撃（剣・槍・斧など）

隣接した敵ユニットへの攻撃。敵ユニットが直接攻撃のできる武器・魔道書を装備している場合は反撃を受けます。

●間接攻撃（弓・魔道書など）

1マス離れた敵ユニットへの攻撃。敵ユニットが間接攻撃のできる武器・魔道書を装備している場合は反撃を受けます。

●遠距離攻撃（弓など）

2マス以上距離の離れた敵ユニットへの攻撃。長弓以外の武器では、敵ユニットから反撃を受けません。遠距離攻撃は、アーチャーやスナイパーがシューターに乗った場合に使用可能な「アーチ攻撃」と、射程が3以上ある特殊な魔道書や長弓を使用した攻撃に限られます。

※武器の中には、直接攻撃も間接攻撃もどちらでもできる、てやり・ておの・魔道書などがあります。

杖



僧侶、トルバドールなどが聖なる杖を使います。使用可能な杖が表示されますので、指カーソルで選び決定します。次に対象となるユニット上や場所にカーソルが現れますので、選んで決定します。

盗む



盗賊が隣接する敵ユニットから道具（武器・魔道書・杖以外のアイテム）を盗みます。盗むことのできるユニット上にカーソルが現れますので、選んで決定します。次に盗む敵のステイタス画面で、盗みたい道具を選んで決定します。

※一度に1つの道具しか盗むことはできません。

救出



自軍や同盟軍の隣接するユニットを救出します。救出をした方のユニットは、救出されたユニットを同行している状態になります。救出する方のユニットの「救出」パラメータより、救出されるユニットの「体格」パラメータが低い場合のみ救出が可能です。救出可能ユニット上にカーソルが現れますので、選んで決定します。

※救出した方のユニットは「速さ」・「技」の値が半減します。

※1つのユニットで、1つのユニットしか救出することはできません。

※救出されたユニットは敵ユニットの攻撃を受けません。

※救出した方のユニットが攻撃を受け消滅した場合、救出されていたユニットは、その場所かその付近に降ろされます。

降ろす



同行しているユニットを隣接した場所に降ろします。カーソルで降ろす位置を選び決定します。降ろされたユニットは待機した状態になります。

※同行されていたユニットによっては、降ろせない場所があります。

引受け



隣接する自軍ユニットに同行されているユニットを、引受けます。同行されているユニットの「体格」パラメータより、引受けるユニットの「救出」パラメータが高い場合に引受けが可能です。引受けできるユニット上にカーソルが現れますので、選んで決定します。

※すでにユニットを救出している場合は、引受けできません。

引渡し



隣接する自軍ユニットに同行しているユニットを、引渡します。同行しているユニットの「体格」パラメータより、引渡すユニットの「救出」パラメータが高い場合に引渡しが可能です。引渡しできるユニット上にカーソルが現れますので、選んで決定します。

※すでにユニットを同行しているユニットには、引渡しできません。

持ち物



武器などの持ち物を装備したり、使う時などに選びます。ウィンドウが表示されますので、指カーソルでアイテムを選び決定すると、次のコマンドが表示されます。



●装備（武器・魔道書を選択した時）

選んだ武器・魔道書を装備します。装備している武器・魔道書はアイテム選択ウィンドウの最上段に表示され、攻撃する時や反撃する時は、装備した武器・魔道書で攻撃することになります。

●使う（道具・特殊な武器を選択した時）

道具を使用します。

●捨てる

アイテムを捨てます。「はい」を選び決定してください。

※「装備」は1ターン内で何度も行うことができ、コマンド実行後に移動や攻撃などの行動をすることもできます。

※現在装備や使用できない武器などのアイテムは暗く表示されます。

交換



隣接または、同行している自軍ユニットとアイテムを交換します。交換するユニットをカーソルで選び決定すると、両ユニットのアイテムウィンドウが表示されます。指カーソルで交換するアイテムを選び、決定していきます。交換が終わったら、Bボタンで戻ります。



※同行しているユニットと交換する場合は、自分のユニットにカーソルを合わせます。

輸送隊



隣接している輸送隊とアイテムの受け渡しをする時に選びます。下記のコマンドが表示されます。

※輸送隊に預けられるアイテムは最大100個です。

●あずける

輸送隊に預けるアイテムを指カーソルで選び決定します。

●うけとる

輸送隊から受け取るアイテムを指カーソルで選び決定します。

●すてる

輸送隊に預けてあるアイテムから捨てるアイテムを指カーソルで選び、次に「はい」を選んで決定します。

待機



その場所で待機し、そのターンの行動を終了します。

踊る・奏でる

踊り子やバードで出現するコマンドで、隣接している行動を終えた自軍ユニットを再行動させます。隣接している行動を終えたユニット上にカーソルが現れますので、選んで決定します。



話す

隣接するユニットに話しかけます。

※特定の条件で「話す」コマンドは出現します。

※自軍以外のユニットにも話しかけることができます。



支援

隣接するユニットに話しかけます。話をするたびに支援レベルが1つ上がります。

※特定の条件で「支援」コマンドは出現します。



特定の場所で現れるコマンド

訪問

村や民家を訪問します。

※特定の敵ユニットが村に到着すると破壊されます。

※村の訪問は一度しかできません。



アドバイス 村や民家を訪問すると、いいことがあります。必ず訪問しましょう!


村


民家

武器屋

武器をお金で買ったり、アイテムを売ったりします。指カーソルで「買う」か「売る」を選び決定し、武器やアイテムを選び決定します。

※ユニットのアイテムがいっぱいの時は、買った武器を輸送隊に預けます。



道具屋

道具をお金で買ったり、アイテムを売ったりします。指カーソルで「買う」か「売る」を選び決定し、道具やアイテムを選び決定します。

※ユニットのアイテムがいっぱいの時は、買った道具を輸送隊に預けます。



闘技場

自軍ユニットを闘技場で戦わせたい時に選びます。最初に掛け金を払い、ユニットは用意された武器で戦います。勝てば賞金と経験値がもらえ、負ければ掛け金はなくなり、ユニットはマップ上から消滅します。指カーソルで「はい」を選び決定すると会話後に戦闘が開始され、片方のHPがなくなるまで戦闘が続きます。途中でやめる時はBボタンを押してください。

※途中でやめても掛け金は戻りません。





扉

「とびらのかぎ」を持っているユニットか、「とうぞくのかぎ」を持っている盗賊が隣接する扉を開ける時に選びます。(「アンロック」の杖では離れた場所からでも開けることができます)



宝箱

「たからのかぎ」を持っているユニットか、「とうぞくのかぎ」を持っている盗賊が宝箱上で宝箱を開ける時に選びます。



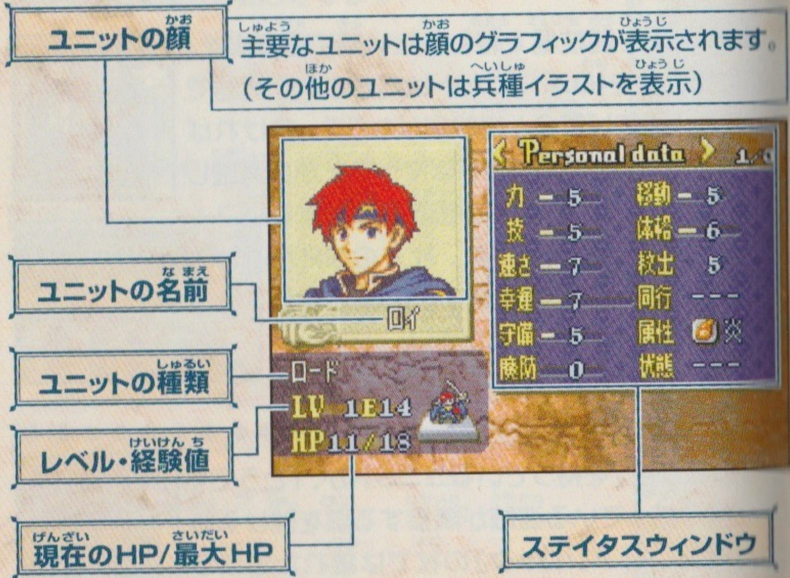
制圧

「城門」や「玉座」をロイが制圧する時に選びます。



[ユニットのステータス画面の説明]

マップ画面上でユニットにカーソルを合わせてＲボタンを押すと、ステイタス画面が表示されます。ステイタス画面では、そのユニットの詳しい情報を見ることができます。
✚ボタンの↑・↓で同じ軍の違うユニットのステイタス画面に切り換えられます。



ステイタスウィンドウ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

ステイタスウィンドウには次の３つのページがあり、ユニットの詳しい情報がそれぞれ表示されます。✚ボタンの←・→でページを送ります。

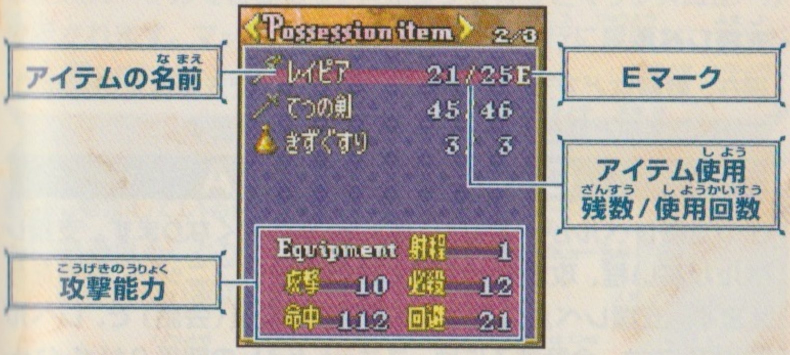
●個人データ（ウィンドウ1）

ユニットの戦闘能力や状態に関する個人データを表示します。（詳しくはP32参照）



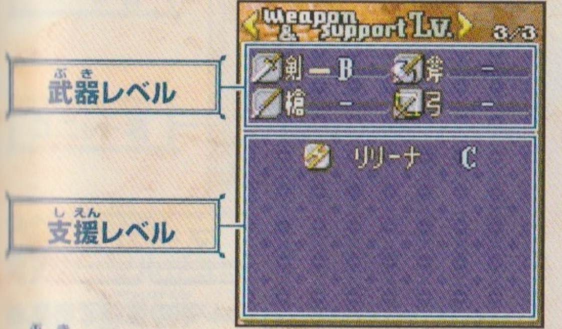
●所持品（ウィンドウ2）

ユニットがもっているアイテムを表示します。装備されている武器・魔道書の右側にはＥマークが表示されています。ウィンドウの下側には攻撃能力が表示されています。（詳しくはP35参照）



●武器レベル＆支援レベル（ウィンドウ3）

武器レベルと支援レベルを表示します。



・武器レベル

ユニットが使用できる武器・魔道書・杖は８種類の属性に分かれており、それぞれの属性の武器レベルが表示されます。

E → D → C → B → A → S

Ｅの武器レベルが一番低く、順にＤ、Ｃ、Ｂ、Ａ、Ｓと高くなります。武器レベルが高い程、攻撃力の高い武器・魔道書や能力の高い杖などが使えるようになります。

武器レベルは武器・魔道書・杖を使用し、一定の回数を使うとレベルが1つ上がります。画面後ろのゲージがレベルアップの目安になります。

※クラスチェンジしていないユニットはAまでしかレベルアップしません。

・支援レベル

現在、戦闘などで支援効果を受けることができる自軍の相手ユニットの名前と属性と支援レベルが表示されます。

C ——→ B ——→ A

Cの支援レベルが一番低く、順にB、Aと高くなります。支援レベルが高い程、攻撃などの際に支援相手のユニットに影響を与えます。支援レベルはユニットどうしの支援（会話）で、レベルアップします。会話するには、ユニットどうしの関係？がポイントです。



マーカス

フェレ家の重鎮であり、エリウッドの父の代から仕える騎士。
ロイにとって武術の師でもある。頑固で近寄りがたい雰囲気をもつが、主君に忠実で頼りになる騎士である。

マップメニューの説明

マップ画面上でユニットのいない場所か、行動を終えたユニットの上にカーソルを移動させ、Aボタンを押すとマップメニューが表示されます。マップメニューにはゲーム進行に重要なコマンドが表示されます。

[部隊]

戦闘に参加している自軍の全ユニットの各種データを、一覧表で見ることができます。データごとにページが用意されています。



一覧表の見方



●ページ送り

青色カーソルがユニットの時に、✚ボタン←・→を押します。

●ユニットを各データ値の高い順、低い順に並べる

青色カーソルを最上段に移動すると、指カーソルに変わります。✚ボタン←・→で指カーソルを見たいデータ項目に合わせAボタンを押すとデータ値の高い順、もう一度押すと低い順になります。

●ユニットのステイタス画面表示

青色カーソルをユニットに合わせRボタンを押します。

●マップ画面上のユニットにカーソルを合わせる

青色カーソルをユニットに合わせAボタンを押します。

[状況]

章の名称、目的(クリア条件)、ターン数、所持金、自軍・敵軍の情報など、戦闘に関する状況が表示されます。



[設定]

ゲーム中の各種設定を変更します。設定したい項目を選び、✚ボタン←・→で設定してください。設定を終えたらBボタンでマップ画面に戻ってください。





アニメ設定

戦闘シーンのアニメーションを４段階の中から設定します。

- 1…マップ画面が背景の戦闘アニメーションが表示されます。
- 2…背景ありの戦闘アニメーションが表示されます。
- オフ…マップ画面上でユニットが戦闘します。
- 個別…ユニット個別で1か2かオフの設定が選べます。



Aボタンを押すと個別設定画面が表示されます。設定したいユニットを選び、Aボタンで設定してください。設定を終えたらBボタンで戻ります。

ゲームスピード

全ユニットのマップ画面上での移動スピードを２段階の中から設定します。

メッセージスピード

会話などの表示されるスピードを４段階の中から設定します。

地形ウィンドウ

マップ画面上で、カーソル位置の地形データを表示する、地形ウィンドウのオン・オフの切り換えを設定します。

ユニットウィンドウ

マップ画面上でカーソルをユニットに合わせた時に表示されるユニットウィンドウをパネル・フキダシ・オフの中から設定できます。

戦闘情報ウィンドウ

敵ユニットに攻撃する時に表示される戦闘情報ウィンドウを簡略・詳細・オフの中から設定できます。

字幕ヘルプ

アイテムの交換や、ユニットの救出をする時などに、マップ画面の下に表示される説明文のオン・オフの切り換えを設定します。

オートカーソル

自軍のターンの始めに、ロイにカーソルを合わせる機能のオン・オフの切り換えを設定します。オフを選ぶと自軍の前ターンの最後の位置になります。

オートターンエンド

自軍の全ユニットの行動が終えた時に、自動的に敵軍のターンになる機能のオン・オフの切り換えを設定します。

BGM

ゲーム中のバックで流れる音楽(BGM)のオン・オフの切り換えを設定します。

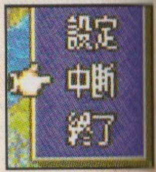
効果音

ゲーム中に鳴る効果音のオン・オフの切り換えを設定します。

ウィンドウパネル

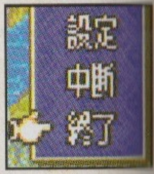
各ウィンドウのバックの模様を４種類の中から設定します。

[中断]



ゲームの途中でセーブすることができます。
(詳しくはP9参照)

[終了]



自軍のターンを終了し、敵軍のターンに移ります。



アレン

フェレ家に仕える騎士。
先祖代々、フェレ家に
仕えている。
やや直情径行のきらいが
あるが、騎士としての
素質に恵まれ、
将来を嘱望されている。

進撃準備画面



6章以降のマップからゲーム開始前に進撃準備画面が表示されます。マップ画面に出撃する前に出撃の準備を行います。指カーソルで項目を選び決定してください。

[ユニット選択]



ロイ以外で出撃させたいユニットを選択します。指カーソルでユニットを選び、Aボタンで出撃させるかどうかを切り換えます。
出撃ユニットはカラーで表示され、出撃しないユニットは灰色で表示されます。
※各章によって出撃できる最大人数が決まっています。

[アイテム整理]



ユニット間や輸送隊との間でのアイテムの受け渡しや、アイテムの購入などアイテムの整理を行います。指カーソルでユニットを選び決定すると、次の項目が表示されます。

交換する



ユニットどうしでアイテムの交換をします。指カーソルで交換するユニットを選び決定し、マップ画面での交換と同じ要領で交換してください。(詳しくはP19参照)

捨てる



アイテムを捨てます。指カーソルで捨てるアイテムを選び決定し、次に「はい」を選び決定してください。

輸送隊に行く



ユニットと輸送隊の間でアイテムの受け渡しなどをします。指カーソルで項目を選び決定します。

●あずける

輸送隊に預けるアイテムを指カーソルで選び決定します。

●うけとる

輸送隊から受け取るアイテムを指カーソルで選び決定します。

●すてる

輸送隊に預けてあるアイテムから捨てるアイテムを指カーソルで選び、次に「はい」を選んで決定します。

リストを見る



全ユニットと輸送隊が所持しているアイテムのリストから欲しいアイテムを受け取ることができます。✚ボタン←・→で受け取りたいアイテムの種類を選び、指カーソルでアイテムを選び決定します。

武器屋に行く

武器や道具をお金で買ったり、アイテムを売ったりします。マップ画面での武器屋と同じ要領で行ってください。(詳しくはP20参照)

[記録する]



出撃ユニットの選択やアイテムの整理などをした状態をセーブすることができます。(詳しくはP9参照)

[マップを見る]



ゲーム開始前にマップ画面で、敵ユニットの情報を見たり、ロイ以外の自軍ユニットどうしで初期配置を入れ換えることができます。進撃準備画面に戻る場合は、ユニットのいない場所でAボタンを押し、「進撃準備へ」を選択し決定してください。

初期配置の入れ換え方



ユニットにカーソルを合わせ決定し、指カーソルを入れ換えたいユニットに移動して決定します。



ランス

フェレ家に仕える騎士。
かつて、主を失い流浪していたところをロイの父に拾われる。
それゆえに、フェレ家への忠誠心は並々ならぬものがある。
冷静で視野も広く、外様ながら主君からの信頼も厚い。

パラメータの説明

ユニットのステイタス画面のパラメータについて説明します。

[個人データ]



力

武器を使うユニットで表示され、ユニットの力の強さを表示します。値が大きいほど敵ユニットに与えるダメージが増えます。

魔力

魔道書・杖を使うユニットで表示され、ユニットの魔力の強さを表示します。値が大きいほど敵ユニットに与えるダメージや、杖で自軍のユニットのHPを回復させる値も増えます。

※杖の中には魔力の強さが射程に影響するものがあります。

技

ユニットの武器・魔道書を扱う技術を表示します。値が大きいほど敵ユニットへの攻撃が当たりやすくなります。

速さ

ユニットの素早さを表示します。値が大きいほど敵ユニットへの再攻撃ができやすく、敵ユニットの攻撃をかわしやすくなります。

幸運

ユニットの運の強さを表示します。戦闘で様々な要素に影響します。

守備

ユニットの守備力を表示します。値が大きいほど敵ユニットから武器による攻撃を受けた時のダメージが少なくなります。

魔防

ユニットの魔法防御力を表示します。値が大きいほど敵ユニットから魔法攻撃を受けた時のダメージが少なくなります。

画面の左側の「力」～「魔防」のパラメータはユニットの成長に合わせて上昇します。パラメータの上限はユニットやユニットのクラス、項目により違います。

移動

1回の行動でユニットが移動できる距離（マス目）を表示します。

※地形により、移動距離が少なくなることがあります。

体格

ユニットの体の大きさを表示します。値は「救出」などに影響し、値が大きいと、重い武器・魔道書を持っても戦闘に影響しにくくなります。

「移動」・「体格」のパラメータはユニットのクラスチェンジにより上昇します。

救出

ユニットが救出できる相手ユニットの「体格」を表示します。この値以下の「体格」のユニットなら救出できます。

同行

ユニットが同行しているユニット名を表示します。

属性

ユニットの属性を表示します。支援効果に関係します。

状態

ユニットの状態を表示します。敵ユニットの杖などで状態が悪化します。悪化した状態には下記の3つがあり、状態を治すには数ターン経過するのを待つか、「レストの杖」などを使用してください。

●ポイズン

毎ターン、HPが減小します。「どくけし」で治すことができます。

●スリープ

一切行動ができなくなります。

●バサーク

敵味方関係なく近くのユニットを攻撃します。ユニットの操作はもちろん、「救出」・「交換」などもできなくなります。

●サイレス

魔道書・杖が使えなくなります。



ウォルト

フェレ家に仕える少年。
ロイとは乳兄弟にあたる。
物事に対しては万事
控えめで、兄弟の
ように育ったロイにも
臣下としての
節度を崩すことはない。

[攻撃能力]



攻撃

ユニットの攻撃力を表示します。ユニットの「力」・「魔力」に、装備している武器・魔道書の「威力」を加えた値です。

アドバイス 敵ユニットに1回の攻撃で与えるダメージの計算式！

自軍ユニットの攻撃力 「力」・「魔力」＋「威力」	マイナス	敵ユニットの「守備」 ※魔道書の場合は「魔防」

※攻撃力は、ユニットの支援効果により変わる場合があります。

命中

攻撃が命中する確率を表示します。「技」などの値も関わってきますので、武器などの「命中」より高い値になります。

射程

攻撃での射程距離（マス目）を表示します。例えば「射程」が2ならば、1マス離れた敵ユニットに攻撃はできますが、隣接する敵ユニットには攻撃できません。

必殺

必殺攻撃（攻撃力が3倍）の出る確率を表示します。「技」の値も関わってきますので、武器などの「必殺」より高い値になります。

回避

敵ユニットの攻撃をかわす確率を表示します。

[アイテムデータ]

所持品ウィンドウなどで、Rボタンを押すと解説でアイテムデータが表示されます。このデータは武器・魔道書自体の値で、攻撃時にはさまざまな要素が加わります。



武器レベル

武器・魔道書・杖の属性とレベルを表示します。

射程

武器・魔道書・杖の射程距離や効果の届く距離（マス目）を表示します。

重さ

武器・魔道書の重さを表示します。ユニットの「体格」より値が大きいと「攻撃速度」や「回避」の値が低くなります。

威力

武器・魔道書の攻撃力を表示します。

命中

武器・魔道書の攻撃の命中率を表示します。

必殺

武器・魔道書の必殺攻撃の出る確率を表示します。



ディーク

リキア地方で小さな傭兵団を率いる。
元々はエトルリア王国の剣闘士であったが、自らの腕で自由を勝ち取り傭兵になる。
さっぱりとした気性で面倒見も良く、部下に慕われている。



シャニー

大陸北方、イリア地方のエデッサ天馬騎士団に所属する見習い天馬騎士。天馬騎士団には、他の軍での実績がないと一人前の天馬騎士と認めないという決まりがあるので、経験のため各地を飛び回っている。明るく活発ながんばり屋。

[戦闘情報ウィンドウ]

敵ユニットに攻撃する際、武器・魔道書を選び決定した後に戦闘情報ウィンドウが表示されます。攻撃結果の予測に役立ちます。



HP

HPを表示します。

威力

相手ユニットに1回の攻撃で与えるダメージを表示します。
再攻撃が可能な場合は、横に「×2」が表示されます。

命中

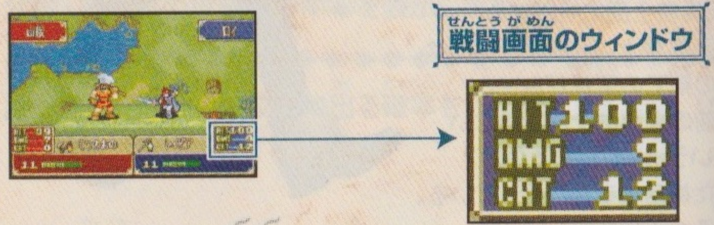
攻撃の命中率を表示します。

必殺

必殺攻撃の出る確率を表示します。

[戦闘画面のウィンドウ]

アニメ設定を「1」か「2」にしておくと、戦闘の時にアニメーションが表示され、右下にユニットの情報が表示されます。



- **HIT：攻撃が命中する確率**
- **DMG：相手ユニットに与えるダメージ**
- **CRT：必殺攻撃の出る確率**

戦闘や杖を使用すると、アニメーション後にEXP（経験値）ゲージが表示されます。ゲージが100を越えると、ユニットのレベルが1つ上昇します。



※アニメ設定が「オフ」の場合、マップ画面上で表示されます。

[レベルアップウィンドウ]

ユニットがレベルアップをすると、マップ画面上にレベルアップウィンドウが表示され、個々のパラメータが何個か上昇します。



■HP（体力）	■幸運
■力・魔力	■守備
■技	■魔防
■速さ	■体格

※パラメータの詳しい説明は、P32を参照してください。

通信ケーブルのつなぎ方

通信ケーブルを使ったゲームボーイアドバンスどうしのつなぎ方について説明します。

■用意するもの

- ゲームボーイアドバンス----------プレイする人数分の台数
- 「ファイアーエムブレム　封印の剣」
  カートリッジ ----------------------プレイする人数分の個数
- ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル
  - ・2人プレイの場合 ——— 1本
  - ・3人プレイの場合 ——— 2本
  - ・4人プレイの場合 ——— 3本

■接続方法

1. 全ての本体の電源スイッチがOFFになっていることを確認して、各本体にカートリッジをセットしてください。
2. 通信ケーブルどうしを接続し、各本体の外部拡張コネクタに接続してください。
3. 全ての本体の電源スイッチをONにしてください。
4. 以後の操作方法は、この後のページをご覧ください。

※2人または3人で遊ぶ場合、使用しない本体や通信ケーブルは接続しないでください。

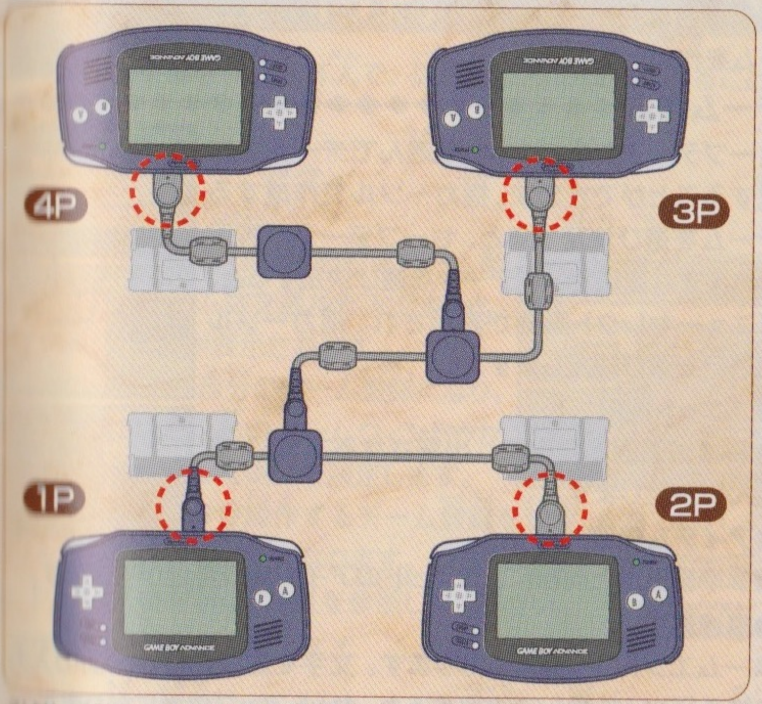
※1Pは、本体に小さい方のプラグが接続されている人になります。

右図を参考に通信ケーブルと各本体を接続してください。▶
(プラグの大きさに注意)

■通信プレイに関するご注意

次のような場合、通信できなかったり、誤動作することがあります。

- ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル以外の通信ケーブルを使用しているとき。
- 通信ケーブルがしっかり奥まで接続されていないとき。
- 通信中に通信ケーブルを抜き差ししたとき。
- 通信ケーブルと各本体が正しく接続されていないとき。
- 本体を5台以上接続しているとき。



【本体と通信ケーブルの接続図】

通信闘技場の遊び方

自分が育てたユニットを使用し、2～4人で対戦ができます。



全員がメニュー画面の「エクストラ」を選び決定し、ウィンドウで「通信闘技場」を選び決定します。次に通信メニュー画面が表示され、項目を選んで決定してください。

※通信闘技場は２章以降のセーブデータがないと遊べません。
※初めて通信闘技場で遊ぶ場合は「編成」しか選択できません。

[編成]



セットアップ画面が表示されますので、項目を選んで決定します。初めて通信闘技場で遊ぶ場合は「チーム作成」で、あらかじめチームを作成してください。

チーム作成





セーブデータからユニットを選んでチームを作成することができます。指カーソルで作成するチームを選び決定すると、セーブデータが表示されます。次にセーブデータを選び決定すると、メニューセレクト画面が表示され、指カーソルで項目を選び決定します。



●ユニット選択
進撃準備画面と同様に、出場させるユニットを選んで決定します。

●アイテム整理
進撃準備画面と同様に、ユニットのアイテムの整理ができます。

●編成終了
ネームエントリー画面になります。文字を選び決定し名前の入力を終え「OK」を選んで決定すると、セットアップ画面に戻ります。

部隊表



マップメニューの「部隊」と同様に、チームの全ユニットの各種データを一覧表で見ることができます。指カーソルでチームを選び決定します。

チーム入替え

チームの位置を入替えできます。指カーソルでチームを選び決定し、次に入替えるチームを選び決定します。

チーム削除

チームを削除することができます。指カーソルでチームを選び決定し、「消す」を選んで決定します。

通信メニュー

通信メニュー画面に戻ります。

[練習]

コンピュータを相手に2～4人で、通信闘技場の練習をすることができます。

※コンピュータはあなたが作成したチームを使用します。
※自分のチーム以外のチームは全てコンピュータが操作します。





通信メニュー画面の「練習」の右にチーム数が表示され、チーム数を選んで決定すると、プラクティス画面が表示されます。画面左の一番上が自分のチーム登録になり、選んで決定したら、右のチームウィンドウから出場させるチームを選んで決定します。同様にコンピュータが操作するチーム登録を決定し、STARTボタンを押すと闘技場画面になります。以後の対戦の方法については、P44の「●対戦の方法」を参照してください。

[通信対戦]

※通信対戦を始める前に、通信ケーブルの接続をしてください。
詳しくはP40を参照してください。



2～4人で通信闘技場で対戦することができます。VSモード画面が表示されますので、項目を選んで決定します。

対戦チーム



対戦するチームを選び、闘技場対戦を開始します。
全員が指カーソルでチームを選び決定すると、全員の画面に通信画面が表示されます。



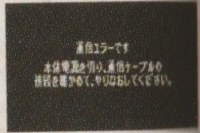
1Pの本体の人は全員の名前登録が表示されていることを確認し、STARTボタンを押します。

※全員の名前登録が表示されない場合は、通信ケーブルの接続を確認し、最初の手順からやり直してください。



先攻プレイヤーがランダムで決定され、しばらくすると全員に闘技場画面が表示されます。
自分のチームは手前になります。

■通信に失敗した場合



通信に失敗すると、エラー画面が表示されます。
通信ケーブルの接続を確認し、最初の手順からやり直してください。

●対戦の方法

先攻より右回りの順で対戦を挑みます。まず、自分のチームから対戦させるユニットをカーソルで選び決定します。次に自分以外のチームから対戦相手のユニットをカーソルで選び、攻撃する武器を選んで決定すると、自動的に対戦が始まります。途中で降伏する時は、STARTボタンを押し、「はい」を選んで決定します。

●対戦での注意点

○ユニットはHPがなくなると消滅しますが、セーブデータのユニットには関係しません。
○対戦ではEXP（経験値）を得ることはできません。

●対戦の結果



戦闘ごとにポイントがもらえ、最後まで生き残ったチームから順位がつきます。
Aボタンで通信メニュー画面に戻ります。

部隊表

「編成」の部隊表と同じです。

通信メニュー

通信メニュー画面に戻ります。

[戦績]



自分のチームで、1回の対戦で得たポイントの高いチームから順位が表示されます。

[ルール設定]



対戦のルールの設定を変更できます。
十字ボタン↑・↓で指カーソルを動かし項目を選び、←・→で設定します。

ユニットを隠す

闘技場画面で自分ユニットを相手に見せるかどうか設定できます。

対戦勝利条件

勝利条件をポイントかサバイバル（生き残り）に設定します。

自動武器選択

武器選択の自動選択をオンかオフに設定します。

ユニットの種類



ロード
ゲームの主人公ロイ。
剣を専門に使う。



マスターロード
ロードが昇格する。
専用の武器が使える。



傭兵
戦いのスペシャリスト。
剣を専門に使う。



勇者
傭兵が昇格する。
更に斧も使える。



剣士
東方の剣の使い手。
剣を専門に使う。



ソードマスター
剣士が昇格する。
必殺攻撃を得意とする。



戦士
屈強な兵士。
斧を専門に使う。



ウォーリア
戦士が昇格する。
更に弓も使える。



アーチャー
弓を専門に使う。
直接攻撃はできない。



スナイパー
アーチャーが昇格する。



山賊
高い山を移動できる。
斧を専門に使う。



バーサーカー
山賊・海賊が昇格する。
必殺攻撃を得意とする。



海賊
海を移動できる。
斧を専門に使う。



輸送隊 ※
アイテムの受け渡しができる。

※印のユニットはクラスチェンジしません。



ソシアルナイト
馬に乗った騎士。
槍や剣を使う。



パラディン
ソシアルナイトが昇格する。更に斧も使える。



遊牧民
馬に乗った東方の兵士。
弓を専門に使う。



遊牧騎兵
遊牧民が昇格する。
更に剣も使える。



トルバドール
馬に乗った騎士。
杖を専門に使う。



ヴァルキュリア
トルバドールが昇格する。
更に理魔法も使える。



アーマーナイト
厚い鎧をまとった騎士。
槍を専門に使う。



ジェネラル
アーマーナイトが昇格する。更に斧も使える。



ペガサスナイト
ペガサスに乗った騎士。
槍を専門に使う。



ファルコンナイト
ペガサスナイトが昇格する。更に剣も使える。



ドラゴンナイト
ドラゴンに乗った騎士。
槍を専門に使う。



ドラゴンマスター
ドラゴンナイトが昇格する。更に剣も使える。



僧侶
神に仕える者。
杖を専門に使う。



司祭
僧侶が昇格する。
更に光魔法も使える。



魔道士
自然の力を操る魔法使い。
理魔法を専門に使う。



賢者
魔道士が昇格する。
更に杖も使える。



シャーマン

いにしえの魔法使い。
闇魔法を専門に使う。



ドルイド

シャーマンが昇格する。
更に杖も使える。



盗賊

敵のアイテムを盗める。
剣を専門に使う。※



踊り子

自軍ユニットを再行動させる。※



バード

自軍ユニットを再行動させる。※



ルゥ

ベルンとリキア国境の近くにある孤児院で育った少年。孤児院の院長が殺された後、残された小さな孤児達を連れ、リキアの都市に逃げてくる。使い慣れない魔道書を手に勇気を奮い立たせてベルンに立ち向かう。

武器アイテム一覧

[武器]

剣

名称	武器LV	射程	重さ	威力	命中(%)	必殺(%)
ほそみの剣	E	1	2	3	95	5
てつの剣	E	1	5	5	85	0
レイピア	E	1	5	5	95	10
はがねの剣	D	1	10	8	70	0
アーマーキラー	D	1	11	8	85	0
倭刀	D	1	5	8	75	40
てつの大剣	D	1	12	9	65	0
ひかりの剣	C	1〜2	9	9	70	0
	※間接攻撃の時は、敵にダメージ10を与えます。					
ランスバスター	C	1	9	9	80	5
キルソード	C	1	7	9	80	30
ドラゴンキラー	C	1	5	10	70	0
はがねの大剣	C	1	14	11	60	0
ゆうしゃの剣	B	1	12	9	80	0
ぎんの剣	A	1	8	13	75	0
ぎんの大剣	A	1	13	14	55	0

槍

名称	武器LV	射程	重さ	威力	命中(%)	必殺(%)
ほそみのやり	E	1	4	4	80	5
てやり	E	1〜2	11	6	55	0
てつのやり	E	1	8	7	70	0
はがねのやり	D	1	13	10	55	0
ナイトキラー	D	1	13	11	75	0
アクスバスター	C	1	11	10	75	5
キラーランス	C	1	9	10	75	30
ゆうしゃのやり	B	1	14	10	70	0
ぎんのやり	A	1	10	14	65	0

斧

名称	武器LV	射程	重さ	威力	命中(%)	必殺(%)
ておの	E	1~2	12	7	50	0
てつのおの	E	1	10	8	65	0
はがねのおの	E	1	15	11	50	0
デビルアクス	E	1	18	18	55	0
ハンマー	D	1	15	8	45	0
ポールアクス	D	1	15	10	55	0
キラーアクス	C	1	11	11	65	30
ソードバスター	C	1	13	11	60	5
ゆうしゃのおの	B	1	16	10	55	0
ぎんのおの	A	1	12	15	55	0

弓

名称	武器LV	射程	重さ	威力	命中(%)	必殺(%)
てつの弓	E	2	5	6	80	0
短弓	D	2	3	5	80	10
長弓	D	2~3	10	5	55	0
はがねの弓	D	2	9	9	65	0
キラーボウ	C	2	7	9	80	30
ゆうしゃの弓	B	2	12	10	75	0
ぎんの弓	A	2	6	13	70	0

[魔道書]

理

名称	武器LV	射程	重さ	威力	命中(%)	必殺(%)
ファイアー	E	1~2	1	5	95	0
サンダー	D	1~2	2	6	80	5
エルファイアー	C	1~2	4	8	75	0
エイルカリバー	B	1~2	2	8	85	0
サンダーストーム	A	3~10	10	12	70	0

光

名称	武器LV	射程	重さ	威力	命中(%)	必殺(%)
ライトニング	E	1~2	1	5	75	0
ディヴァイン	C	1~2	3	8	65	0
パージ	A	3~10	8	10	70	0

闇

名称	武器LV	射程	重さ	威力	命中(%)	必殺(%)
ミィル	D	1~2	5	8	70	0
リザイア	C	1~2	6	10	70	0
イクリプス	B	3~10	9	–	10	0
	※威力は、敵のHPによって変わります。					
ノスフェラート	A	1~2	13	15	65	0

[杖]

名称	武器LV	射程	解説
ライブ	E	1	HPを魔力+10回復する
リライブ	D	1	HPを魔力+20回復する
トーチ	D	1	周囲を明るく照らす
アンロック	D	1~2	扉を開く
リカバー	C	1	HPを全回復する
レスト	C	1	悪化した状態を戻す
Mシールド	C	1	「魔防」の値を一時的に7上げる
ハマーン	C	1	武器などの使用回数を元に戻す
リブロー	B	1~魔力	遠くの自軍ユニットにライブの効果
レスキュー	B	1~魔力	離れた場所の自軍ユニットを引き寄せる
サイレス	B	1~魔力	敵ユニットの魔法を数ターン封じ込める
スリープ	B	1~魔力	敵ユニットを数ターン眠らせる
バサーク	B	1~魔力	敵ユニットをバサーク状態にする
リザーブ	A	1~魔力	射程範囲の自軍全員にライブの効果
ワープ	A	1	自軍ユニットを離れた場所にワープさせる

ルトガー

リキア地方の諸侯に剣の腕をかわれ、雇われている。あまりしゃべらず、触れるとケガをしそうな鋭い雰囲気を持ち、いつも孤高をたもっていることが多い。



道具アイテム一覧

名称	解説
秘伝の書	「技」が２上がる
女神のぞう	「幸運」が２上がる
天使の衣	最大HPが７上がる
竜のたて	「守備」が２上がる
エナジーリング	「力」・「魔力」が２上がる
はやての羽	「速さ」が２上がる
魔よけ	「魔防」が２上がる
ブーツ	「移動」が２上がる
ボディリング	「体格」が２上がる
英雄の証	傭兵・剣士・戦士・山賊・海賊がクラスチェンジ
騎士の勲章	ソシアルナイト・アーマーナイトがクラスチェンジ
オリオンの矢	アーチャー・遊牧民がクラスチェンジ
天空のムチ	ペガサスナイト・ドラゴンナイトがクラスチェンジ
導きの指輪	トルバドール・僧侶・魔道士・シャーマンがクラスチェンジ
たからのかぎ	宝箱を開ける
とびらのかぎ	扉を開ける
とうぞくのかぎ	宝箱や扉を開ける（盗賊専用）
きずぐすり	HPが10回復する
とっこうやく	HPが全回復する
せいすい	「魔防」が一時的に７上がる
たいまつ	周囲を明るく照らす
どくけし	「ポイズン」の状態を治す
白の宝玉	道具屋・武器屋で高額で売れる
青の宝玉	道具屋・武器屋で高額で売れる
赤の宝玉	道具屋・武器屋で高額で売れる
デルフィの守り	飛行系ユニットに有効な特効を無効化する

チャド



Chad

ルゥと同じ孤児院で育った少年。
ベルンの対外侵攻により、自分を育ててくれた孤児院の院長が殺されたため、その敵を討つべく孤児院を飛び出す。



Bors

ボールス

オスティア家に仕える騎士。
主家の命でロイ達と行動を共にする。
義侠心厚く、騎士道精神のかたまりのような性格をしており多くの人に好かれる。

ゲームQ＆A

Q アイテムやパラメータやコマンドなどが多く、意味をなかなか覚えられないのですが…。

A ユニットコマンド・マップメニュー・進撃準備画面で分からないコマンドがあれば、コマンドにカーソルを合せてRボタンを押すと簡単な解説を見ることができます。また、ユニットのステイタス画面やマップメニューの「部隊」・「状況」でも解説を見れます。

Q 前作、前々作と、「武器・魔法の３すくみ」がありましたが、今回もあるのでしょうか？そして「武器・魔法の３すくみ」の意味がしっかり分からないのですが…。

A はい、今回も「武器・魔法の３すくみ」はあります。しかし多少変わっていますので、よく読んで理解しましょう。
剣・槍・斧の３つの武器属性と、理・闇・光の魔法属性には、それぞれ相性があります。

●武器の相性

強←→弱	強←→弱	強←→弱
剣は斧に強く、斧は剣に弱い	槍は剣に強く、剣は槍に弱い	斧は槍に強く、槍は斧に弱い

●魔法の相性

強←→弱	強←→弱	強←→弱
理は光に強く、光は理に弱い	闇は理に強く、理は闇に弱い	光は闇に強く、闇は光に弱い

※理とは、炎・雷・風・氷の魔法のことを指します。

相性の"強い""弱い"は、攻撃能力の「攻撃」・「命中」の値に影響します。例えば、斧を装備した敵ユニットに剣を装備して攻撃をすると、自分ユニットの「攻撃」・「命中」の値が上がり、敵ユニットの「攻撃」・「命中」の値は下がります。
特にゲームの序盤では、1度の攻撃の可否や1ポイントのダメージに大きな意味合いを持ってきますので、できるだけ相性のいい武器で戦いましょう。
また攻撃する時に表示される「戦闘情報ウィンドウ」では相性を加味した値が表示されます。しっかりと確認して攻撃しましょう。

Q　武器や魔道書は使うたびに減ってしまうのですか？

A　はい、減ります。武器・魔道書にかぎらず、全てのアイテムには使用回数が決められています。使用回数を使いきると、そのアイテムは消滅してしまいます。ユニットコマンドの「攻撃」の際のウィンドウや、ステイタス画面の所持品ウィンドウで使用回数を確認しておきましょう。また武器の使用回数は、攻撃が敵ユニットに命中した時に減り、魔道書やアーチ攻撃では、命中に関係なく使用した回数分減っていきます。

Q　アイテムの種類と使い方がよく分からないのですが…。

A　アイテムは、大きく分けると「武器」・「魔道書」・「杖」・「道具」の4種類に分けられます。武器・魔道書はマップメニューの「攻撃」を選び攻撃で使用し、杖は同じく「杖」を選んで使用し、道具は同じく「持ち物」を選んで使用します。（道具の「～のかぎ」は違うコマンドで使用します）
分からないアイテムがあれば、ユニットのステイタス画面の所持品ウィンドウや、ユニットコマンドの「持ち物」・「交換」を選んだ際に、Rボタンを押すと解説を見られます。

Q　マップ画面で全くユニットがいない場所に、突然敵ユニットが現れることがあるのですが…。

A　多くのマップではゲーム開始数ターン後に、砦や階段などから敵軍の「増援部隊」が現れます。ほとんどの場合、増援部隊はいきなり出現しますので、敵軍が少なくなっても気を緩めてはいけません。
また、城内マップでは盗賊が増援部隊として現れることがあり、次々に宝箱を開けアイテムを盗みます。アイテムを取られてもゲームクリアには問題ありませんが、貴重なアイテムですので戦略を練り、盗賊に奪われないようにしましょう。
出現する場所に自軍ユニットを置いておけば、増援部隊の出現を防ぐことができます。

Q　9章のマップ画面で、敵ユニットの姿が見えないのですが、どうすればいいのでしょう？

A　マップの中にはほとんど先の見えない霧や、砂嵐の中のマップなどがあり、これを「索敵マップ」と言います。
敵ユニットの見える範囲を視界といい、索敵マップでは自軍ユニットは周囲5マスしか視界はなく、それ以外の場所は実際にユニットを動かさなければ敵ユニットは見えません。視界外の敵ユニットには攻撃できず、視界外に移動途中に敵ユニットと遭遇するとその場所で強制的に「待機」となります。
通常のユニットの視界は5マスですが、盗賊は10マスの視界があり、杖や道具の中には視界を広げられるものがあります。これらを上手に活用して攻略しましょう。

Q 武器や魔道書の解説にある「～系に有効」という意味が分かりません。

A 「～系に有効」という解説は、その武器・魔道書が特定の種類のユニットに対して攻撃の際、通常より大きいダメージを与えられることを示しています。
解説の「～系」というのは下記のように分けられます。

アーマー系

●アーマーナイト　●ジェネラル

ナイト系

●ソシアルナイト　●パラディン

飛行系

●ペガサスナイト　●ファルコンナイト　●ドラゴンナイト ●ドラゴンマスター

竜系

●ドラゴンナイト　●ドラゴンマスター　など

Q 敵ユニットに隣接した時に、マップメニューに「話す」が表示されることがありますが、話し掛けてもいいのでしょうか？

A どうぞ、遠慮なく話し掛けてください。自軍ユニットは特定の条件で、敵や自軍などのユニットに話し掛けることができます。会話によっては、敵ユニットや同盟軍のユニットが味方になる時があります。
ゲームクリアの為には1人でも味方が多い方が心強く、その為に会話は重要な要素になります。ストーリーや章の始めの会話などを参考に、仲間になりそうな敵ユニットを探して話し掛けてみましょう。きっと頼もしい戦力になってくれるはずです。

スー

大陸東方に広がるサカ草原の
有力部族の族長ダヤンの娘。
ベルンのサカ侵攻により
彼女の部族がベルンに
滅ぼされたため逃亡生活を送る。
「草原民」独特の不思議な
雰囲気を持つ少女。



Staff list

EXECUTIVE PRODUCER : Hiroshi Yamauchi
PRODUCER : Takehiro Izushi
DIRECTOR : Tohru Narihiro
SUPER VISOR : Kentaro Nishimura
GAME DIRECTOR , SCENARIO : Masayuki Horikawa
SYSTEM DIRECTOR , MAIN PROGRAM : Takafumi Kaneko
ART DIRECTOR : Taeko Kaneda
MAIN DESIGN , FACE DESIGN : Sachiko Wada
GRAPHIC CHIEF : Masahiro Higuchi
EVENT PROGRAM : Takanori Hino
EVENT & SUPPORT : Makoto Katayama
A.I. PROGRAM : Chikara Yamamoto
BATTLE DESIGN : Naotaka Ohnishi
BATTLE PROGRAM : Motomu Chikaraishi
BATTLE ANIMATION : Maki Takemori , Yoko Nakai
MAP DESIGN : Sumiko Miki
LAYOUT : Makoto Shimojo
SOUND COMPOSITION : Yuka Tsujiyoko
SOUND EFFECT : Kenichi Nishimaki , Noritaka Misawa
GRAPHIC SUPPORT : Minoru Noda , Ryo Hirata , Tsuyoshi Nakatuka , Masaru Nishimura
SCENARIO SUPPORT : Kouhei Maeda
PROGRAM SUPPORT : Susumu Ishihara , Yusuke Murakami
IMAGE ILLUSTRATION : Eiji Kaneda
ART WORK : Yasuo Inoue , Takashi Ito
PUBLISHMENT : Yusuke Kitanishi , Tetsuro Oe
TECHNICAL SUPPORT : Kenji Nakajima
PROCESS MANAGER : Kenji Imai
SPECIAL THANKS : Ryoichi Kitanishi , Kozo Ikuno , Toshiyuki Nakamura , Masahiro Nakamori , Toshio Sengoku , Masanobu Matsunaga , Ryuichiro Koguchi , Yuka Hongou , Katsuyoshi Koya , Masao Yamamoto , Kyoko Watanabe , Yutaka Takehisa , Toshihiro Toza , SUPER MARIO CLUB

カートリッジ端子部のクリーニング方法

端子部の汚れによるデータ消えを防止する為、定期的なクリーニングをお勧めします。綿棒や別売のゲームボーイシリーズ専用「クリーニングキット」(DMG-08)を使用して、図のようにクリーニングをしてください。

※端子部に無理な力を加えないでください。

※シンナー・ベンジンなどの揮発油、アルコールは使用しないでください。



バックアップ機能に関するご注意

- このカートリッジには、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバックアップ機能がついています(リチウム電池内蔵)。
- むやみに電源スイッチをON/OFFする、電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れ、電池切れ、電池交換などの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。
- 電池切れの為、セーブできなくなった場合は、有償で電池交換させていただきます。
- 品質には万全を期しておりますが、万一当社の製造上の原因による不良があった場合は、新品とお取替え致します。それ以外の責はご容赦ください。

任天堂株式会社 お客様ご相談窓口

京都（本社）	京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1 〒601-8501 TEL.(075)662-9611
東京サービスセンター	東京都千代田区神田須田町1丁目22番地 〒101-0041 TEL.(03)3254-1647
大阪サービスセンター	大阪市北区本庄東1丁目13番9号 〒531-0074 TEL.(06)6376-5970
名古屋サービスセンター	名古屋市西区幅下2丁目18番9号 〒451-0041 TEL.(052)571-2506
岡山サービスセンター	岡山市奉還町4丁目4番11号 〒700-0026 TEL.(086)252-2038
札幌サービスセンター	札幌市中央区北9条西18丁目2番地 〒060-0009 TEL.(011)612-6930

・電話受付時間：月～金 午前9時～午後5時（土、日、祝日、会社特休日を除く）
・電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにお願いいたします。